

## PENGGUNAAN DAN MANFAAT APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DITINGKAT MADRASAH TSANAWIYAH

### THE USE AND BENEFITS OF THE CANVA APPLICATION AS A LEARNING MEDIUM AT THE TSANAWIYAH MADRASAH LEVEL

AMIN HARAHAAP<sup>1</sup>, TEGUH SETIAWAN WIBOWO<sup>2</sup>, JONI WILSON SITOPU<sup>3</sup>, MOH. SOLEHUDDIN<sup>4</sup>,  
NAPSIN<sup>5</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Labuhanbatu

<sup>2</sup>STIE Mahardika, Jawa Timur

<sup>3</sup>Universitas Simalungun, Pematang Siantar

<sup>4</sup>STAI Ar-Rosyid Surabaya, Jawa Timur

<sup>5</sup>STAI Bhakti Persada Majalaya

Email : <sup>1</sup>aminharahap19@gmail.com, <sup>2</sup>teguh10setiawan@gmail.com, <sup>3</sup>jwsitopu@gmail.com,

<sup>4</sup>msolehuddin28@gmail.com, <sup>5</sup>napsin69@gmail.com

#### Abstrak

Pembelajaran daring merupakan salah satu solusi dunia pendidikan untuk tetap melakukan kegiatan belajar mengajar dalam kondisi pandemi sekarang ini. Namun, hal ini pun tidak datang tanpa tantangan, salah satunya adalah kurangnya motivasi siswa dalam belajar daring. Untuk meningkatkan motivasi siswa, maka diperlukan bahan ajar yang menarik perhatian siswa sehingga pembelajaran tidak akan membosankan. Canva merupakan aplikasi yang dapat digunakan oleh guru untuk membuat bahan ajar yang menarik. Tujuan dari kegiatan ini adalah meningkatkan kemampuan guru dalam berkreasi untuk menciptakan bahan ajar menggunakan aplikasi canva. Adapun langkah-langkah kegiatan yang dilakukan dalam pengabdian pada masyarakat ini meliputi beberapa tahapan, diantaranya: a) tahap analisis, b) tahap perancangan, c) tahap pengembangan konten d) tahap pelatihan, dan e) tahap evaluasi.

**Kata kunci:** Pelatihan, Canva, Media Pembelajaran

#### Abstract

*Online learning is one of the solutions the world of education to conduct teaching and learning activities in the conditions of the pandemic right now. However, this did not come without challenges, one of which is the lack of students ' motivation in learning online. To increase the motivation of students, it is necessary teaching materials that attract the attention of students so that learning will not be boring. Canva is an application that can be used by teachers to create learning materials that draw. The purpose of this activity is to improve the ability of teachers to be creative to create teaching materials using app canva. The steps of the activities carried out in service to the community includes several stages, including: a) analysis phase b) design phase c) development phase content d) stage of training, and e) evaluation stage.*

**Keywords:** Training, Canva, Learning Media

#### PENDAHULUAN

Dalam situasi pada saat ini, sudah hampir lebih kurang 2 tahun adanya virus covid 19. Dimana virus ini cepat sekali menyebar melalui udara dan sentuhan tangan, maka dari itu pemerintah melakukan kebijakan yang namanya belajar dari rumah, bekerja dari rumah dan mematuhi protokol kesehatan. Kondisi ini sangat berdampak pada pendidikan di seluruh Indonesia. Setiap sekolah melakukan pembelajaran secara online atau pembelajaran daring. Dari situasi ini diperlukan suatu

teknologi untuk mempermudah proses pembelajaran walaupun secara daring. Untuk itu semua sekolah dan juga perguruan tinggi harus semaksimal mungkin berusaha melakukan bagaimana supaya belajar dari rumah aktif meski tidak bertatap muka secara langsung. Guru dan siswa dapat berinteraksi dengan baik, ilmu yang diberikan dapat di respon baik oleh siswa walaupun pasti ada saatnya timbul rasa bosan karena hanya menatap layar laptop ataupun handphone.

Berbeda dengan situasi sekarang ini, perkembangan teknologi informasi pada saat inipun semakin maju dan mendorong pembaharuan dalam proses belajar mengajar. Hal ini ditandai semakin berkembangnya teknologi baru data sains, kecerdasan buatan hingga semakin bertambahnya penggunaan internet disegala lini kehidupan[1]. Sehingga penyesuaian media pembelajaran di era revolusi industri 4.0 mendesak untuk dilakukan, karena keadaan media pembelajaran merupakan salah satu inovasi pendidikan yang dapat meningkatkan keterampilan[2]. Dalam hal ini, kegiatan pembelajaran dilakukan secara virtual, sebagai sarana untuk membuat belajar yang aktif, guru diharapkan mampu membuat media pembelajaran yang membuat peserta didik tidak bosan, semua mendengar, melihat dan serius dalam proses belajar. Secara makro ada enam tren yang tengah melanda dunia memasuki era abad XXI. Pertama, revolusi digital berkembang dengan sangat pesat salah satunya dalam dunia pendidikan, Kedua, globalisasi makin memperkuat integrasi antara belahan dunia ditandai dengan pesatnya perkembangan teknologi informatika, komunikasi, dan transportasi. Ketiga, globalisasi, korporasi menyebabkan terjadinya pendaratan dunia. Keempat, perubahan dunia yang sangat cepat. Kelima, bertumbuhnya komunitas baru seperti masyarakat pengetahuan, informasi, dan jaringan. Keenam, fenomena makin kencangnya tuntutan kreativitas dan inovasi sebagaimodal individu dalam menghadapi persaingan yang berlangsung[3]. Penguasaan terhadap teknologi tersebut merupakan satu hal yang perlu dimiliki generasi muda sekarang. Apalagi generasi muda sekarang yang disebut dengan generasi milenial semuanya ingin instan, serba cepat jarang sekali ditemui yang seperti dulu karena perkembangan teknologi tersebut.

Media Pembelajaran adalah suatu alat yang sangat mendukung proses pembelajaran baik itu didalam maupun diluar ruangan. Dalam proses belajar mengajar sangat penting bagi guru dan siswa mengenal tentang media pembelajaran agar terjadi proses belajar yang baik, aktif, dan bermanfaat. Manfaat media pembelajaran bagi seorang guru adalah menciptakan penalaran bagi siswa, membantu siswa agar berfikir kreatif dan aktif. Manfaat media pembelajaran bagi siswa adalah mencoba untuk bekerja membuat sesuatu dari penalaran tersebut menjadi nyata, membuat karya yang kreatif dan menjadi siswa yang aktif. Sehingga membantu guru dan siswa mencapai kompetensi dasar yang telah ditentukan. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan dan menyalurkan pesan kepada penerimanya sehingga penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif, sehingga pembelajaran lebih cepat dipahami siswa dan menarik minat siswa untuk belajar lebih lanjut[4]. Sehingga media pembelajaran dapat dimanfaatkan dengan baik jika disesuaikan dengan pembelajarannya. Seorang guru mampu menyesuaikan media pembelajaran dengan pembelajaran apa yang sedang dilakukan. Berkaitan dengan perkembangan teknologi yang semakin maju berdampak pula terhadap semua kegiatan pembelajaran disekolah termasuk salah satunya yaitu pembelajaran matematika. Dimana dalam proses belajar guru diharapkan mampu menggunakan teknologi yang canggih baik guru yang masih muda maupun guru yang tinggal beberapa tahun lagi menjabat untuk membuat kegiatan belajar yang kreatif, semangat dan terampil. Salah satu cara penggunaan teknologi dalam pembelajaran yaitu pemanfaatan sumber daya teknologi sebagai media dalam proses pembelajaran[5].

Salah satu perkembangan teknologi sebagai media pembelajaran saat ini yaitu aplikasi canva. Canva merupakan aplikasi desain online yang didalamnya terdapat berbagai desain poster, grafik, brosur, presentasi, logo, video, sampul buku dan lainnya serta bisa juga berkoneksi dengan media sosial yang kita punya. Penggunaannya serta manfaatnya itu untuk membuat media ajar yang menarik dengan desain yang ada. Guru dan siswa berkreasi menciptakan suatu karya yang menarik untuk ditampilkan sebagai media pembelajaran dikelas.

Aplikasi ini memiliki kelebihan dan kekurangan. Sebagai kekurangan dari penggunaannya itu harus menggunakan internet baik itu desain yang gratis maupun berbayar. Sebagai kelebihannya aplikasi canva dapat dilihat sebagai berikut.

1. Memiliki beragam desain yang menarik.
2. Mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan.
3. Menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis.
4. Dalam mendesain, tidak harus memakai laptop, tetapi dapat dilakukan mealui gawai[6].

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian adalah suatu sistem dan metode yang ketat untuk mengatur pengetahuan tentang fenomena yang ada di sekolah. Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, yang digunakan dalam pemanfaatan aplikasi canva dalam pembelajaran matematika. Metode kualitatif merupakan skenario pelaksanaan penelitian dijalankan[7]. Secara umum, metode penelitian, sebagaimana telah ditegaskan terdahulu, ada dua jenis, yaitu penelitian kualitatif dan penelitian kuantitatif[8]. Penelitian kualitatif biasanya digunakan untuk “eksplorasi” dan penelitian kuantitatif umumnya digunakan untuk “mengukur,” hal terakhir lazim digunakan oleh para akademisi matematika dan ilmu pengetahuan alam[7].

Subjek penelitian adalah orang, tempat atau benda yang diamati dalam rangka sebagai sasaran yang diteliti. Subjek dalam penelitian ini adalah kelas VII<sup>2</sup> dan guru matematika di sekolah MTs Ibrahimy Labuhan Batu. Teknik pengumpulan data dengan metode pengamatan, dokumentasi dan wawancara. Pengamatan dalam penelitian ini untuk mengetahui penggunaan dan manfaat aplikasi canva dalam pembelajaran matematika pada siswa kelas VII MTs Ibrahimy. Kemudian peneliti melakukan dokumentasi pada siswa untuk bukti pembelajaran kepada guru, serta melakukan wawancara dan pengabdian terhadap guru untuk menjelaskan pemanfaatan aplikasi canva dalam pembelajaran matematika.

Ada empat tahapan pada kegiatan pelatihan pembelajaran berbasis ICT ini yaitu: 1) tahap analisis, 2) tahap perancangan, 3) tahap pelatihan dan 4) tahap evaluasi.

### **1. Tahap Analisis**

Dalam tahap ini, analisis dilakukan secara online melalui Google forms dan disebarikan kepada guru-guru di sekolah mitra. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat beberapa hal yang menjadi rintangan dalam melaksanakan pembelajaran online, salah satunya adalah terkait motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran online. Hal ini berhubungan dengan kendala dari guru-guru yang kesulitan dalam berkreasi membuat bahan ajar yang dapat meningkatkan motivasi siswa ketika mengikuti pembelajaran daring.

### **2. Tahap Perancangan**

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi oleh guru di sekolah mitra, tim merancang pelatihan penggunaan aplikasi Canva dalam membuat bahan ajar. Aplikasi Canva dipilih sebagai aplikasi yang dipakai untuk membuat bahan ajar karena Canva merupakan aplikasi yang dapat digunakan melalui gawai ataupun laptop sehingga memudahkan guru-guru untuk menggunakannya.

### **3. Tahap Pelatihan**

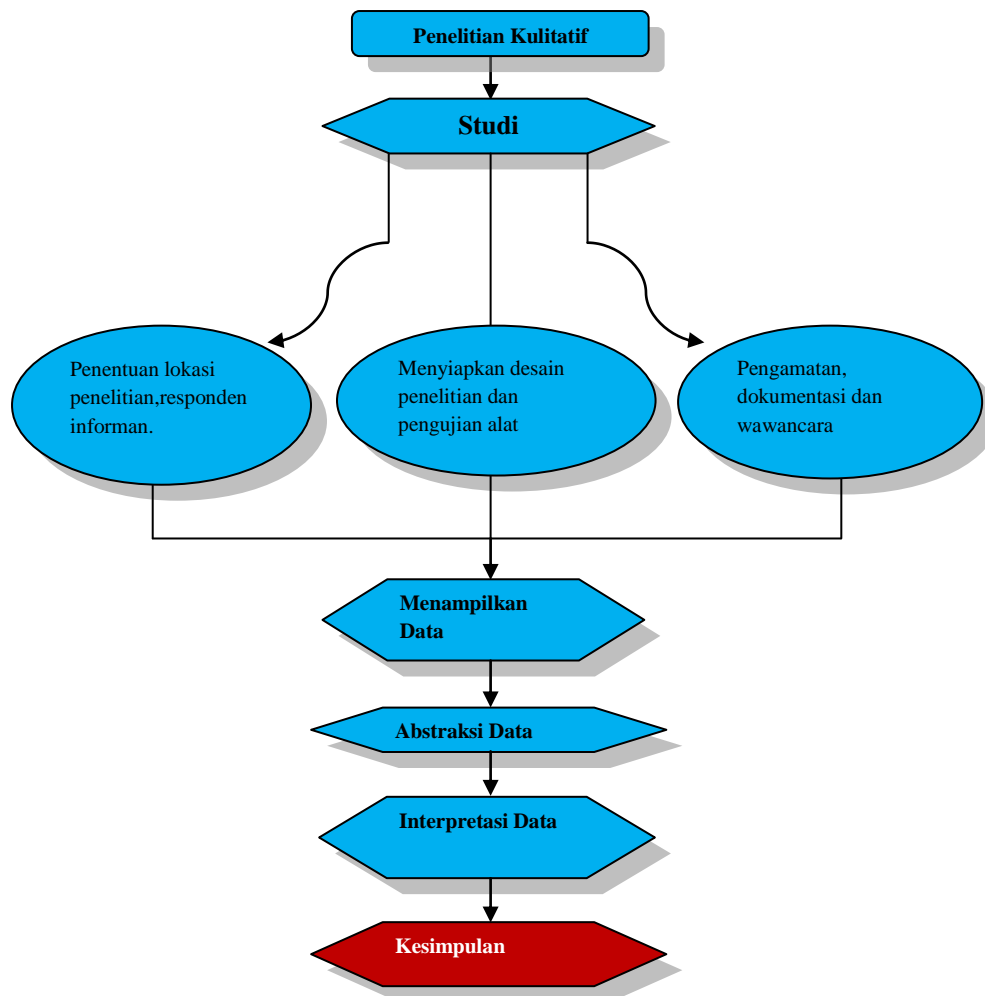
Tahap ini dilaksanakan secara luring. Pelaksanaan Pelatihan diawali dengan pemaparan pentingnya pembelajaran dengan menggunakan media yang menarik bagi siswa, pengenalan aplikasi Canva dan cara menggunakannya dalam membuat bahan ajar, dalam hal ini adalah Presentasi. Guru-guru diminta membuat presentasi untuk mengajarkan materi matematika menggunakan aplikasi Canva.

### **4. Tahap Evaluasi**

Pada tahap ini, tim mengobservasi hasil desain presentasi dari guru-guru dan memberikan masukan mengenai desainnya. Hal ini dilakukan agar guru-guru mengetahui kekurangan dan kelebihan dari desain yang diciptakan oleh guru-guru menggunakan aplikasi Canva. Tim juga meminta pendapat guru-guru tentang penggunaan Canva dalam membuat bahan ajar.

Berikut adalah bagan penelitian yang penulis lakukan.

Bagan 1. Tahapan Penelitian



## HASIL DAN DISKUSI

Media Pembelajaran dapat membangun motivasi belajar, mengatur dan mengontrol tempo belajar siswa[9]. Dalam penggunaan media pembelajaran, konten audio visual menjadi bagian terpenting saat presentasi materi. Canva merupakan salah satu aplikasi yang memberikan alternatif kemudahan dalam mendesain[10]

Berdasarkan temuan pada tahap analisis, dapat disimpulkan bahwa guru-guru perlu mendapatkan pelatihan tentang pembuatan bahan ajar agar dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam pembelajaran daring. Untuk itu, tim pelaksana pengabdian melaksanakan Focus Discussion untuk berdiskusi, memilih dan mendesain pengabdian dalam pembuatan bahan ajar yang menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran daring.

*Focus Group Discussion* menghasilkan keputusan aplikasi Canva dipilih sebagai aplikasi yang tepat untuk membantu guru-guru untuk membuat bahan ajar yang memiliki desain menarik. Ada beberapa pertimbangan yang membuat Canva dipilih sebagai aplikasi yang tepat, diantaranya:

1. Canva merupakan aplikasi online yang dapat diunduh secara gratis.
2. Canva dapat digunakan tidak hanya di laptop, tapi juga bisa digunakan di gawai.

3. Canva memiliki banyak fitur menarik dan template gratis yang dapat dipakai.
4. Hasil desain dapat dengan mudah diunduh dan ditampilkan di aplikasi yang lain, seperti Power Point.

Tahap kegiatan pengabdian selanjutnya yaitu perancangan pelaksanaan pengabdian. Di tahap ini, tim pengabdian merancang kegiatan yang akan dilakukan, diantaranya presentasi yang akan ditampilkan ketika pengabdian. Pengabdian dilaksanakan selama tiga hari kepada guru-guru. Kegiatan di hari pertama, peserta mengikuti presentasi tentang Canva yang disajikan oleh tim pengabdian. Presentasi berisikan informasi tentang aplikasi Canva, cara penggunaan Canva, tutorial pembuatan presentasi menggunakan Canva, dan maksimalisasi fitur Canva tidak berbayar untuk membuat presentasi bahan ajar. Pada hari berikutnya, peserta pengabdian mencoba menggunakan aplikasi Canva untuk membuat presentasi dalam pembuatan bahan ajar. Dari observasi di lapangan, masih banyak guru-guru yang belum mengenal fitur Canva dan bagaimana cara menggunakannya sehingga dibutuhkan pendampingan bagi guru-guru tersebut selama kegiatan lokakarya. Pendampingan dimulai dari bagaimana cara mengunduh aplikasi Canva dari *playstore*, kemudian proses *sign in* aplikasi Canva. Pada tahap ini guru-guru tidak menemukan kesulitan, namun ketika diminta mencari fitur presentasi guru-guru kebingungan mencari fitur tersebut sehingga beberapa diantaranya didampingi oleh tim pengabdian. Kemudian, guru-guru diminta membuat presentasi berdasarkan template yang sudah tersedia dan mengembangkan kreativitas mereka dalam membuat desain presentasi. Beberapa diantara guru kesulitan ketika mengerjakan desain di gawai mereka dikarenakan ukuran layar yang kurang besar sehingga kurang leluasa untuk mengubah desain sesuai keinginan mereka. Selain itu, kesulitan yang dihadapi oleh guru-guru adalah kurang stabilnya sinyal di area tempat pengabdian, sehingga pembuatan desain presentasi bahan ajar membutuhkan waktu yang lebih lama. Hari terakhir kegiatan pengabdian, guru-guru diminta untuk mengumpulkan hasil desain presentasi bahan ajar yang telah mereka buat sebelumnya. Di tahap ini, tim pengabdian memberikan tanggapan dan masukan terhadap desain presentasi bahan ajar yang dibuat oleh guru-guru tersebut.

Secara keseluruhan, hasil desain presentasi bahan ajar guru-guru sangat menarik dan dapat menampilkan kreativitas mereka dalam menyajikan bahan ajar Matematika.

Kegiatan yang berlangsung selama 3 hari ini menghasilkan beberapa capaian, diantaranya:

1. Guru-guru lebih mengenal aplikasi Canva dan bermacam penggunaannya dalam pembuatan bahan ajar Bahasa Inggris.
2. Meningkatkan kreativitas guru-guru dalam membuat bahan ajar yang menarik.
3. Menampung inspirasi dan kesulitan yang dihadapi oleh guru-guru dalam penggunaan aplikasi Canva untuk membuat bahan ajar.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa siswa tertarik menggunakan aplikasi canva sehingga lebih mudah meahami materi matematika dengan menggunakan desain canva, serta juga melakukan Pengabdian pada Guru-guru dengan mengadakan pelatihan pembuatan presentasi bahan ajar menggunakan aplikasi Canva yang berlangsung selama tiga hari dengan peserta dari guru-guru terselenggara dengan lancar dan baik. Guru-guru memberikan respon positif terhadap kegiatan pengabdian ini dan memberikan apresiasi kepada tim penyelenggara pengabdian. Namun, ada beberapa kendala yang dihadapi guru-guru dalam pelatihan ini, yaitu gawai yang kurang mumpuni serta koneksi internet yang kurang stabil sehingga menghambat proses pembuatan desain presentasi bahan ajar menggunakan aplikasi Canva. Sesuai dengan tujuan dari pelatihan menggunakan Canva, diharapkan guru-guru dapat meningkatkan kreativitas mereka dalam membuat presentasi bahan ajar sehingga dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran daring.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ghufron, M. (2018). Revolusi Industri 4.0 : Tantangan, Peluang Dan Solusi Bagi. Dunia Pendidikan. Seminar Nasional dan Diskusi Panel Multidisiplin

- [2] Khairunnisa, G. and Ilmi, Y.I. 2020. Media Pembelajaran Matematika Konkret Versus Digital: Systematic Literature Review di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Tadris Matematika*. 3, 2 (Nov. 2020), 131-140. DOI:<https://doi.org/10.21274/jtm.2020.3.2.131-140>.
- [3] Jelantik, A. . K. (2019). *Dinamika Pendidikan dan Era Revolusi Industri 4.0*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish.
- [4] Jeklin, Andrew. 2016. "Pengaruh Bimbingan Belajar Oleh Orang Tua Dan Motivasi Belajar Bagi Siswa Terhadap Tanggung Jawab Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Tegalglagah 04 Bulakamba Brebes." 3(July):1–23.
- [5] Akhmadan, Widyastuti. (2017). "Pengembangan Bahan Ajar Materi Garis Dan Sudut Menggunakan Macromedia Flash Dan Moodle Kelas VII Sekolah Menengah Pertama". *Jurnal Gantang*. 11. (1). 27-40.
- [6] Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronik dan Informatika*. Vol. 7 No 2.
- [7] Darmalaksana, Wahyudin (2020) Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka dan Studi Lapangan. Pre-print Digital Library UIN Sunan Gunung Djati Bandung
- [8] Gunawan, I. (2013). Metode penelitian kualitatif. *Jakarta: Bumi Aksara, 143*.
- [9] Abuddin, Nata. 2009. *Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- [10] Rahmatullah, R., Inanna, I & Ampa,. A.T. (2020). Media. Pembelajaran. Audio Visual. Berbasis Aplikasi. Canva. *Jurnal. Pendidikan Ekonomi Undiksha*. Vol 12 no 2